

ILLUSTRATOR

Les fonctions intermédiaires

Référence : UPDILLINTE

PLAN DE COURS

Objectifs : Personnaliser Illustrator et gagner en efficacité dans l'utilisation de ses fonctionnalités de dessin vectoriel.	
Prérequis : Connaître les fondamentaux d'Illustrator ou avoir suivi la formation « les fonctions de base ».	
Public : Toute personne souhaitant parfaire ses connaissances sur Illustrator.	
Niveau : Intermédiaire	Durée standard : 2 jours
Pédagogie : alternance d'apports théoriques et nombreux exercices de mise en pratique	
Moyens pédagogiques : un ordinateur multimédia par apprenant, ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur	Évaluation des acquis : Mise en pratique à l'aide d'exercices en autonomie puis corrigés individuellement et collectivement
Suivi après formation : <ul style="list-style-type: none"> • Certificat de stage • Bilan de formation rempli par le formateur • Un ouvrage de référence (remis en formation) 	
• Évaluation de satisfaction à chaud remplie par l'apprenant • Hotline gratuite, illimitée dans le temps (hors programmation et conseil) via notre site web www.groupe-si2a.com	

Nos plans de cours standards sont adaptables sur demande tant en termes de contenu que de durée : nous contacter

Contenu standard

Les titres en gras feront l'objet de l'évaluation des acquis
 La mise en pratique régulière, et dans un délai court, suite à l'action de formation est une condition de réussite

Cocher les OBJECTIFS	
définis lors du tour de table	traités durant la formation
Personnaliser Illustrator	<input type="checkbox"/>
Personnaliser son espace de travail en fonction de son projet	<input type="checkbox"/>
Gérer les préférences : interface, grille, curseur, repères, incréments clavier	<input type="checkbox"/>
Travailler avec un modèle	<input type="checkbox"/>
Créer, modifier et utiliser des modèles pour optimiser son temps	<input type="checkbox"/>
Personnaliser un modèle avec plans de travail, couleurs et calques	<input type="checkbox"/>
Parfaire son utilisation des calques et l'outil Plume	<input type="checkbox"/>
Créer un calque Modèle	<input type="checkbox"/>
Utiliser la plume et toutes ses fonctionnalités ; maîtriser les raccourcis clavier indispensables	<input type="checkbox"/>
Utiliser l'outil « courbure »	<input type="checkbox"/>
Utiliser les différents modes de dessin et l'affichage	<input type="checkbox"/>
Utiliser le dessin avant ou dessin arrière	<input type="checkbox"/>
Utiliser le mode de dessin « intérieur » ou masque d'écrêtage	<input type="checkbox"/>
Cibler son dessin avec le mode « isolation », gérer l'aperçu ou le mode tracé	<input type="checkbox"/>
Dessiner au crayon, pinceau ou avec l'outil « forme de tache »	<input type="checkbox"/>
Utiliser et paramétrer les outils « Crayon », « Pinceau » et « Arrondi »	<input type="checkbox"/>
Manier l'outil « forme de tache » et le distinguer des autres outils	<input type="checkbox"/>
Créer des tracés par combinaison d'objets avec le Pathfinder ou le concepteur de formes	<input type="checkbox"/>
Utiliser les effets Pathfinder	<input type="checkbox"/>
Créer des formes composées	<input type="checkbox"/>
Créer des formes avec l'outil « concepteur de formes »	<input type="checkbox"/>
Gérer l'aspect graphique des tracés	<input type="checkbox"/>
Modifier l'apparence d'un tracé avec les outils « largeur » ou de déformation	<input type="checkbox"/>
Utiliser les formes et profils de contour	<input type="checkbox"/>
Gérer les contours multiples avec le panneau « Aspect »	<input type="checkbox"/>
Appliquer des effets à des tracés ou du texte	<input type="checkbox"/>
Créer, appliquer, modifier, importer ou exporter un style graphique	<input type="checkbox"/>
Affiner la mise en couleur	<input type="checkbox"/>
Créer des harmonies de couleurs	<input type="checkbox"/>
Modifier la transparence et ses options	<input type="checkbox"/>
Mettre en couleurs en utilisant les outils de Peinture Dynamique	<input type="checkbox"/>
Automatiser la mise en forme du texte	<input type="checkbox"/>
Gérer les styles de caractères et de paragraphes	<input type="checkbox"/>
Styliser un projet avec les symboles et outils liés	<input type="checkbox"/>
Créer ou importer des symboles	<input type="checkbox"/>
Utiliser les outils relatifs aux symboles	<input type="checkbox"/>

Compléments :



AGENCE CHAMBERY
 87, Avenue de Chambéry
 73230 SAINT-ALBAN-LEYSSE

www.groupe-si2a.com

Siège Social
AGENCE ANNECY
 21, route de Nanfray
 CRAN-GEVRIER
 74960 ANNECY
 Tel : 04 50 69 24 77

AGENCE GRENOBLE
 43, Chemin du vieux chêne
 38240 MEYLAN

commercial@groupe-si2a.com

